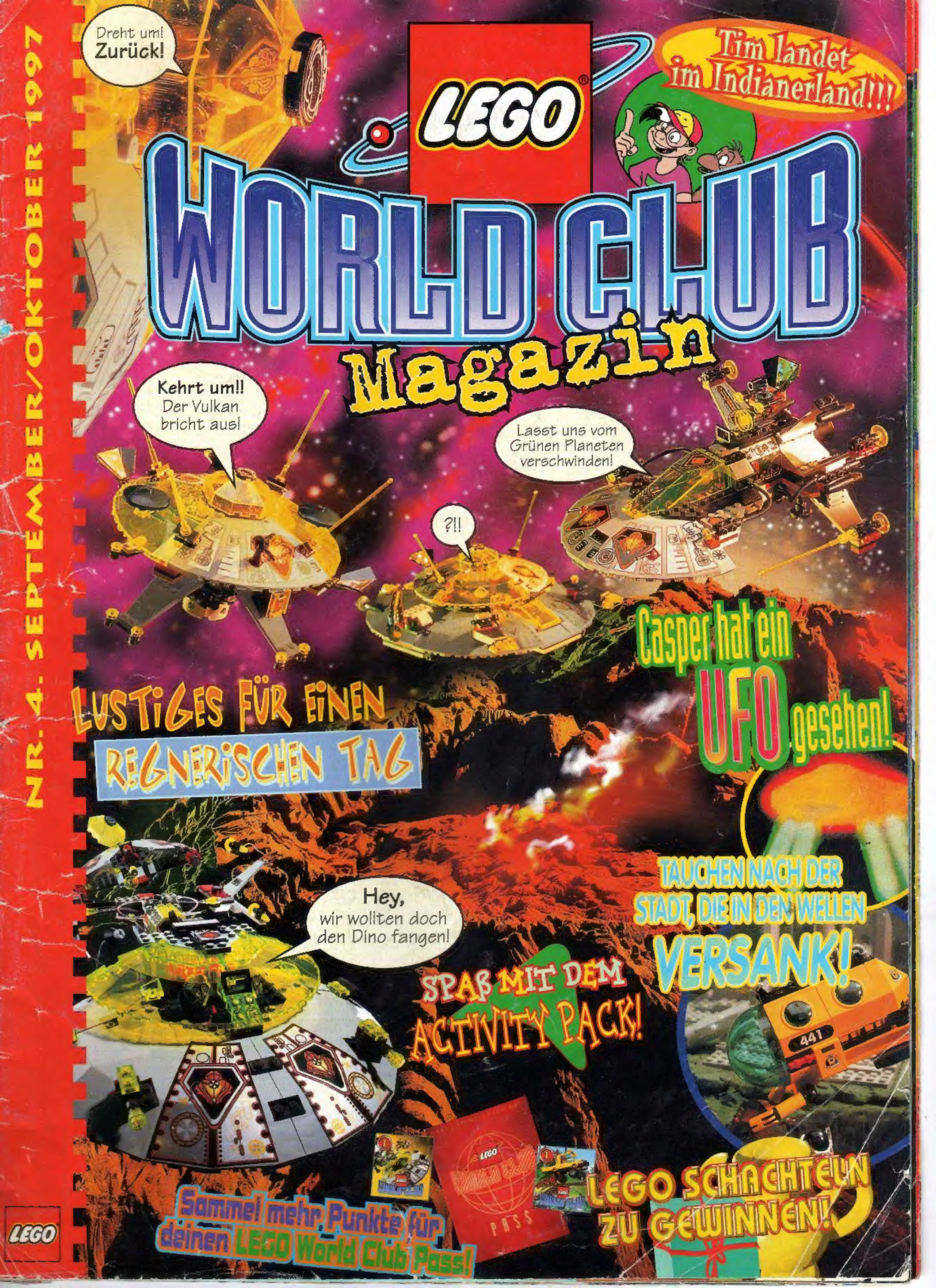
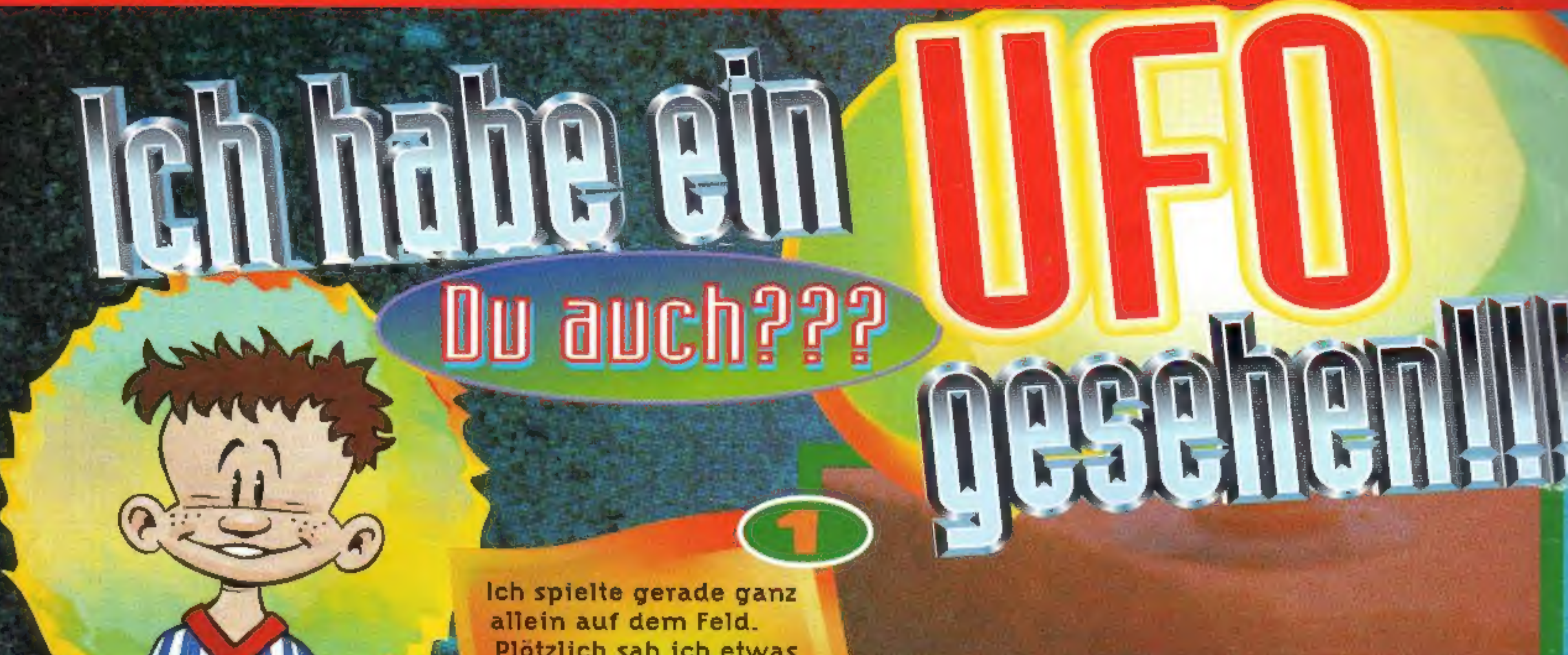

NR. 4. SEPTEMBER/OKTOBER 1997
Dreht um!
Zurück!
LEGO
WORLD CLUB
Magazin
Tim landet im Indianerland!!!
Kehrt um!!
Der Vulkan bricht aus!
Lasst uns vom Grünen Planeten verschwinden!
?!!
Casper hat ein UFO gesehen!
LUSTIGES FÜR EINEN REGNERISCHEN TAG
TAUCHEN NACH DER STADT, DIE IN DEN WELLEN VERSANK!
Hey,
wir wollten doch den Dino fangen!
SPAß MIT DEM ACTIVITY PACK!
LEGO SCHACHTELN ZU GEWINNEN!
Sammel mehr Punkte für deinen LEGO World Club Pass!
LEGO

Ich habe ein UFO gesehen!!!

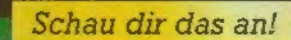
Du auch???



Der siebenjährige Casper erzählt uns von einem mysteriösen UFO

1 Ich spielte gerade ganz allein auf dem Feld. Plötzlich sah ich etwas Silbriges hoch oben in der Luft. Es sah aus wie eine gewaltige fliegende Untertasse. Aber Untertassen können nicht fliegen, stimmt's?

2 Schnell versteckte ich mich im Weizenfeld. Denn ich hatte das Gefühl, ich müsste etwas wirklich Schreckliches aus dem Wege gehen. Ich dachte immer, sie wären sehr laut, aber dieses brummte nur wie ein Staubsauger. Es flog so tief, dass ich alles genau sehen konnte. Wow! Es war ein UFO!



Schau dir das an!

3 Einmal sah ich im Fernsehen eine Sendung über UFOs. Ein Mann sagte, dass sie ganz verschieden aussehen können. Sie tauchten bisher in allen Formen und Farben auf. Einige waren so groß wie Häuser. Und andere waren so klein, dass sie in deine Handfläche gepasst hätten. Aber oft handelt es sich auch nur um verblüffende Naturerscheinungen.

O.K., O.K. - aber sie sehen wirklich wie UFOs aus, nicht wahr?

So sehen UFOs manchmal in der Nacht aus!

IMPRESSUM

Verleger, Herausgeber und Vertrieb: LEGO GmbH, LEGO Straße, 24594 Hohenwestedt
Redaktion: LEGO World Club, Postfach 1262, 24591 Hohenwestedt
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement: Dr. Harald Wachenfeld
Richtung des Magazins: Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder, die mit LEGO spielen
Druck: Color Print North, Charles Lindberghs vej 9, Postboks 10, DK-9430 Vadum, Dänemark
Das LEGO World Club Magazin ist Bestandteil des LEGO World Clubs und erscheint sechsmal im Jahr.
Der Clubbeitrag beträgt DM 35,- jährlich.

4

Ein helles Licht schien aus einer Öffnung am Boden des UFOs. Dann flog eine kleine Kapsel aus der Öffnung. Wow! Die Kapsel umkreiste lautlos mein Versteck. Und dann bemerkte ich die Aliens in der Kapsel. Sie sahen überhaupt nicht wie menschliche Wesen aus. Aber ich war nicht erschrocken. Denn sie lächelten und winkten mir zu.

Was tätest du, wenn du einen Alien sehen würdest???

5

Dann flog die Kapsel zurück in das UFO. Plötzlich leuchtete das ganze UFO auf. Und dann verschwand es mit einem lauten Aufheulen. Ich rannte zu der Stelle rüber, wo sie gelandet waren. Mann! Dort war ein großes Muster im Weizen. Eine Art gewaltiger Umriss. Und der Weizen war tatsächlich ganz heiß.

Glaubst du, dass Menschen diese Muster gemacht haben? Oder UFOs?

6

Falls du ein UFO sehen solltest, erschreck dich nicht! Denn möglicherweise hast du Glück und triffst einen Alien. Und vielleicht kannst du dann auch eine fantastische Geschichte erzählen!

Aber möchtest du dich denen hier wirklich nähern?

DIE JAGD NACH DEM DINOSAURIER AUF DEM GRÜNEN PLANETEN

Drake fliegt mit dem U.F.O. Mutterschiff an der Spitze. Er leitet unsere Mission zum Grünen Planeten. Auf dem Grünen Planeten ist ein seltener Dinosaurier. Wir müssen ihn einfangen und zu unserem eigenen Planeten mit zurücknehmen.

Durch die Galaxie - schneller als mit Lichtgeschwindigkeit!

Wir haben unseren Hyperantrieb eingestellt und sausen vorwärts. Zum Glück können die Roboter das Steuer übernehmen, während wir Ausschau halten.



Aktiviere den Hitzeschild!!

Es ist immer gefährlich, durch die Atmosphäre zu fliegen. Wenn wir beim Wiedereintritt nicht den richtigen Winkel treffen, gehen unsere Raumschiffe in Flammen auf.



Schau dort drüben! Dinosaurierspuren!

Wir landen auf einer vulkanischen Insel. Der Oberflächenscanner hat dort Dinospuren aufgefangen. Zuerst machen wir die Weltraumlabor-Untersuchung. Doch plötzlich beginnt die Erde zu beben!!!

Hilfe! Der Vulkan bricht aus!

Wow! Das U.F.O. Mutterschiff fliegt direkt in den Krater des Vulkans. Das Fiber Optic System arbeitet. Es ist nämlich pechschwarz dort unten. Drake berichtet über Funk:

Die Dinojagd wird fortgesetzt!

Drake entkommt in dem kleinen Astro-Speedster ohne einen Kratzer aus dem Vulkan. Aber er muss einen Teil des Mutterschiffs zurücklassen. Und wir haben den Dino immer noch nicht gefunden. Also geht unsere Jagd weiter. Denn wir wissen, dass der Dino existiert.



Willkommen im LEGO WORLD CLUB
Nur für Mitglieder...
VIEL SPASS MIT DEM WORLD CLUB MAGAZ
Wir hoffen, dass dir unsere Geschichten, Comics und Bauideen gefallen.
Schau doch auch einmal in dein LEGO World Club Activity Pack! Vielleicht hast du ja Lust, gleich mit dem Bauen und Spielen anzufangen!
Klebe alle deine Punkte gleich in deinen Pass ein!
LEGO WORLD CLUB PASS
ÜBRIGENS:
Je mehr Punkte du sammelst, desto größer wird dein Geschenk!
Auf der Punktetafel kannst du dir ansehen, was du mit einem dutzend Punkten oder mehr gewinnen kannst. Und wenn dein erstes Mitgliedsjahr um ist, zählen wir deine Punkte und schicken dir dein Geschenk zu!!!
1 PUNKT
Mit jedem neuen Magazin bekommst du einen Punkt!
2 PUNKTE
Jede Teilnahme an einem LEGO Bauwettbewerb im Magazin oder Activity Pack bringt dir zwei Punkte für deinen LEGO World Club Pass!
2 PUNKTE
Besuch eine LEGO Schau und du bekommst dafür zwei Punkte!
Bei welchen LEGO Schauen du Punkte sammeln kannst, erfährst du unter der LEGO World Club Schauen Hotline: 0180 / 522 13 16.
2 PUNKTE
Für deine eingesendeten Ideen oder Anregungen zum LEGO World Club erhältst du pro Magazin (maximal) zwei Punkte. (Bitte keine Produktvorschläge einsenden.)
5 PUNKTE
Für jedes neue LEGO World Club Mitglied, das du wirbst, erhältst du fünf Punkte!
VORSCHLÄGE UND WETTBEWERBE



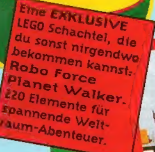


DAMIT NICHT GENUG:

Jedes Mitglied mit mehr als 10 Punkten nimmt automatisch am großen Gewinnspiel teil und kann eine Reise zum LEGOLAND Park Windsor gewinnen!



41-... PUNKTE =



Eine EXKLUSIVE LEGO Schachtel, die du sonst nirgendwo bekommen kannst: Robo Force Planet Walker. 220 Elemente für spannende Weltraum-Abenteuer.

31-40 PUNKTE =

Die exklusive LEGO World Club Uhr

-30 PUNKTE =

Ein LEGO World Club Cap





0-11 PUNKTE =

Ein toller LEGO World Club Schlüsselanhänger

KEINE PANIK BEIM ZÄHLEN: wir merken uns alles!!!

Wir haben eine ganz spezielle LEGO World Club-Datenbank, mit der wir uns jeden einzelnen Punkt merken, den du sammelst. Natürlich achten wir darauf, daß du all deine Belohnungen und Preise erhältst. Nach einem Jahr zählen [...] deine Punkte und schicken dir [...] is zu! In deinem Pass kannst [...] e sammeln, die wir dir im [...] res zuschicken. So behältst [...] Überblick und dein Pass mit jedem Punkt wertvoller!









TECHNIK-MUSEUM SPEYER

SARRASANI

ZOO DUISBURG

Hagenbeck



LEGO WORLD CLUB GUTSCHEINE!

Bei unseren LEGO World Club Partnern kannst du tolle Dinge erleben...

Wenn du einen der Gutscheine für ermäßigten Eintritt einlösen möchtest, musst du einfach nur deine Clubmitgliedsnummer auf den Gutschein schreiben und an der Kasse abgeben. Vergiss nicht, deinen Pass mitzunehmen, damit du ihn an der Kasse vorzeigen kannst!!!

Nähere Informationen zu den Tourneeplänen der Zirkusse erfährst du unter unserer Partner-Hotline: 0180 / 522 13 17!





Im Fernsehen was Neues?

Mal keine Einschlafhilfe für brave Kinder? Für LEGO World Club Mitglieder mal was zum Ablachen?

Wir wissen nicht, was Langweiler gucken: Wir jedenfalls schauen ab sofort 'Super, Metty!' bei Super RTL. In dieser abgedrehten Show für coole Kids muß sich Metty gegen Ikarus behaupten, die kesseste Maus des Universums, die nur eins im Kopf hat: Technik, Sport, Abenteuer, Spaß und alles was fliegt!

Da gibt es eine Monstershow mit Löwen und ihr erfahrt, worauf Kids so abfahren. Da gibt es Sport der merkwürdigsten Art, Musik jenseits von Kinderliedertralala – und ein Gewinnspiel, bei dem garantiert kein Erwachsener durchblickt.
Und das ist auch gut so, denn den Hauptpreis eh nur Durchblicker zu schätzen: Jede Menge LEGO World Club Mitgliedschaften und als Hauptpreis ein Flug für vier Personen nach Billund zum LEGOLAND – in Dänemark!!!

Na dann: Lasst die Langweiler doch gucken, was sie wollen, wir sehen uns jedenfalls bei 'Super, Metty!', ab dem 4. Oktober 1997 immer samstags um 17.30 Uhr und sonntags um 8.00 Uhr früh – auf Super RTL.

... und den kleinen Raben zeichnet Metty höchstpersönlich in jeder Sendung – schneller als er selbst gucken kann!



UFOs, denkt der Rabe, sind Märchen, weiß doch jedes Kind!



Er glaubt nicht, daß Untertassen fliegen können, ...soll er's lassen!



Und der Rabe lacht sich krank... ...da fliegt von dem Küchenschrank



...so ein Ding. Ja ist's zu fassen, schon glaubt er an Untertassen!

Pascale Wanning

Andrea Daake

Michael Zank

Gabriele Jerke

Wir retten dich vor U.F.O.s

U.F.O. = Unbekanntes Frage Objekt

Unbekannte Frage Objekte, die dich als LEGO World Club Mitglied verfolgen, sind für uns vier Erdlinge vom LEGO World Club, kein Problem. Wir beantworten auch deine spacigsten Fragen rund um den LEGO World Club!

So z.B.: Wofür gibt es überhaupt Punkte? Wie ist mein Punktestand oder wann werden mir meine Punkte zugeschickt?

Solche und viele, viele andere Fragen beantworten wir dir galaktisch schnell! Außerdem gibt es Infos zu unseren LEGO World Club Partnern, und du kannst sogar, wenn deine Eltern einverstanden sind, telefonisch etwas aus dem Club Shop bestellen.

Wir finden es toll, wenn du uns mitteilst, was dir gut gefällt und natürlich auch, wenn du uns sagst, was nicht so klasse ist. Also, Hörer abnehmen, die Hotline-Nummer 0180/522 13 14 wählen, und schon hast du uns Erdlinge angebeamt. Na dann bis bald, unsere Antennen stehen auf Empfang!!!

ruf einfach die Hotline an: 0180/522 13 14

Schatzsuche!

Deine rechte Hand BRENNT!!!!

Was machst du an einem regnerischen Tag, wenn du dich schrecklich langweilst? Hol dir deine LEGO Steine und baue fünf oder sechs verschiedene Fahrzeuge! Sie müssen nicht wie diese hier aussehen -aber sie sollten alle verschieden sein!



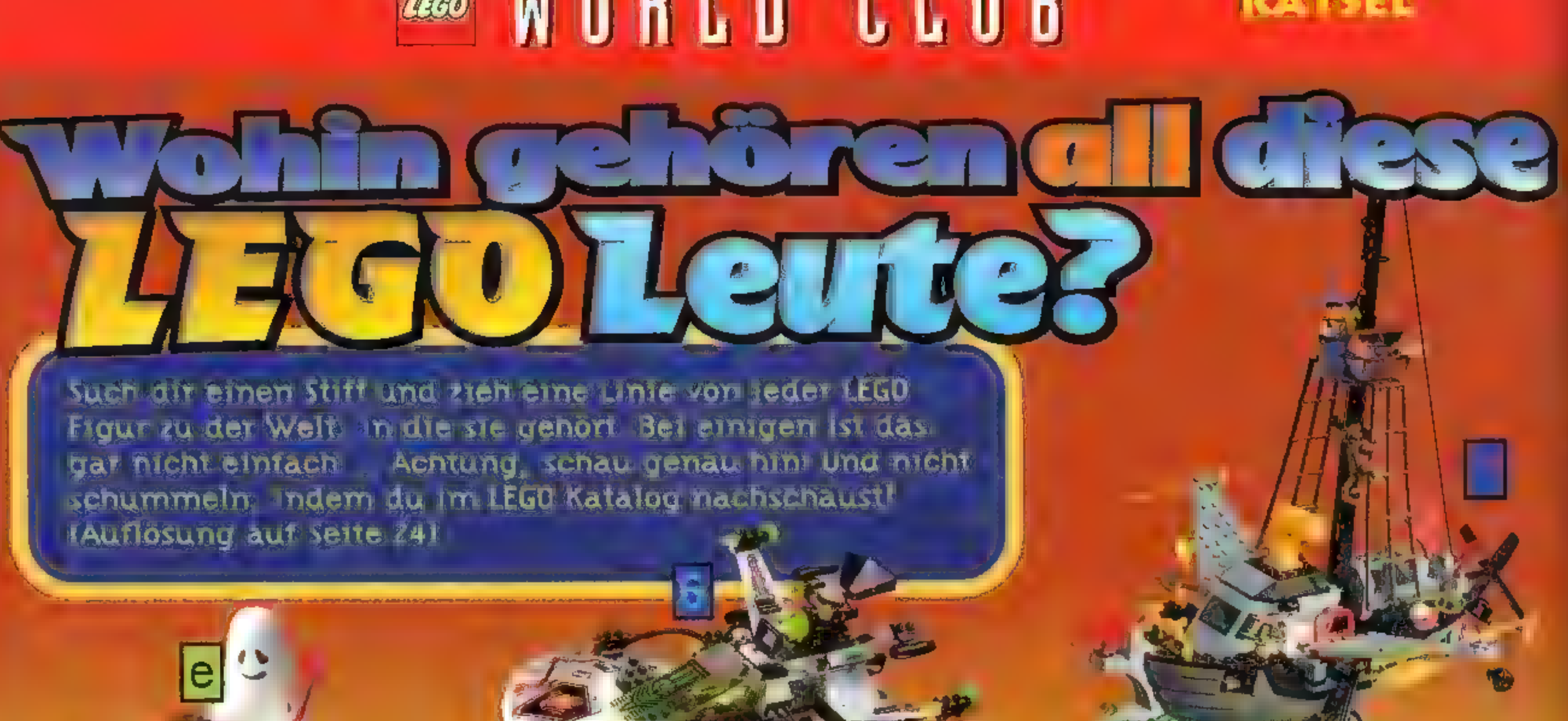
Wenn du sie fertig gebaut hast, versteck sie in deinem Zimmer oder in einem der anderen Wohnräume. Dann frag einen deiner Freunde und spiele mit ihm Schatzsuche - als „Schatz" nehmt ihr deine Autos.

Er muss alle Autos finden. Und mach die Verstecke nicht zu leicht für ihn! Aber du musst ihm auch helfen, indem du „Es wird wärmer!" rufst, wenn er sich einem der versteckten Autos nähert. Und sag ihm auch, wo es wärmer wird ...


LEGO WORLD CLUB BAUEN UND SPIELEN
!!!
Wenn das Auto in der Nähe seiner rechten Hand versteckt ist, dann rufst du: „Deine rechte Hand brennt!“
PLAY
!!
Wenn es in der Nähe der linken Hand versteckt ist, rufst du: "Deine linke Hand brennt!"
Und wenn es nahe bei seinem Kopf versteckt ist, rufst du: "Dein Kopf brennt!"
!!!
Versuch es! Es macht wirklich Spaß! Du kannst auch ganz andere „Schätze“ bauen und verstecken. Zum Beispiel Tiere. Hier sind einige, die du ganz einfach zusammenbauen kannst.
11

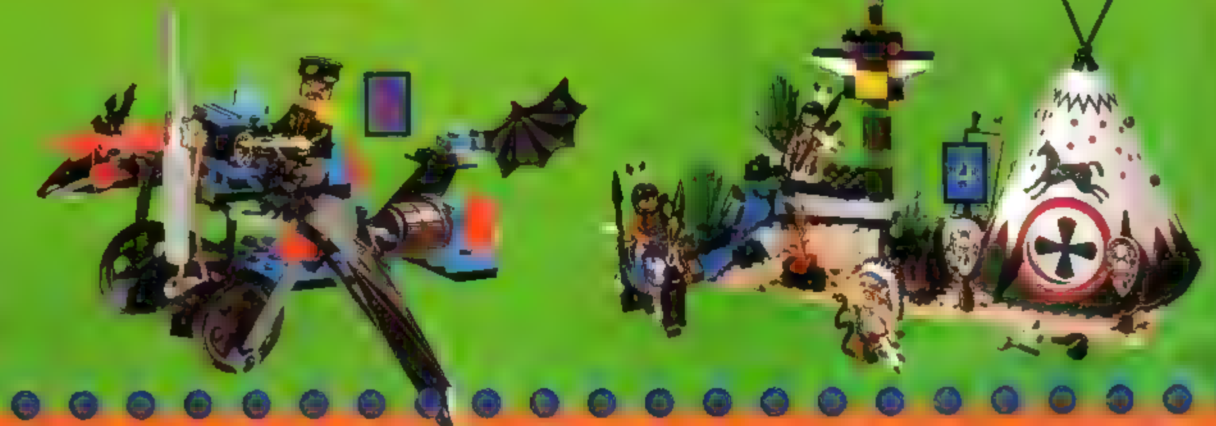
Wohin gehören all diese LEGO Leute?

Such dir einen Stift und zieh eine Linie von jeder LEGO Figur zu der Welt, in die sie gehört. Bei einigen ist das gar nicht einfach ... Achtung, schau genau hin! Und nicht schummeln, indem du im LEGO Katalog nachschaust! (Auflösung auf Seite 24)









Such mal LEGO im Internet
http://www.LEGO.com



Mit LEGO im Internet bist du im LEGO Universum immer auf dem Laufenden! Hier findest du aufregende Spiele, den LEGO Surfer Club, Neues über LEGO Ereignisse, Informationen über LEGO Produkte und viele andere interessante Dinge! Hol dir die neuen Informationen über das LEGO TECHNIC U-Boot auf CD-ROM.




WORLD CLUB
TIME CRUISERS
Time Cruisers
Tim und Graf Fledermaus haben sich mit dem Sternenvolk, Außerirdischen in ihren UFOs, verbündet. Sie kämpfen verzweifelt gegen die böse Hexe Izralda, die Tims Time Cruiser in einen Hexen Cruiser verwandelt hat. Eine Kombination von Hi-Tec und Magie, die Izralda beinahe unschlagbar macht. Aber eben nur beinahe, denn Tim hat einen Plan!
Izralda
Graf Fledermaus
IXJIZIKIL, der Anführer des Sternenvolks
Ha
Ha
Mein Plan ...
Lass ihn uns schnell hören! Sie greift wieder an!!
Versucht, ob ihr uns rüber zum Hexen Cruiser manövrieren könnt. Wir versuchen, ihr den Zauberstab zu entreißen. Ohne Zauberkraft ist sie machtlos.
O.K., ich versuch's
Spring
???!
WOOMMM
UIII
Urgh!
UARKK!
BAM!
D. hast ihn, A.. Perfekt!


Ich ... ächz ... ergebe mich ...
Spitze! Wir haben sie!!!
Wir haben gesiegt, Tim!
Wooow!
Kurz danach neben den Ruinen der Burg von Graf Fledermaus ...
Gut, dass wir ihren Zauberstab haben ...
nun kann ich alle meine Männer wieder in sie selbst verwandeln!
Und mein Time Cruiser ist wieder in seine Originalgestalt zurückverwandelt worden!
Yeah!
Jippieh!
Morgen werde ich den Zauberstab dazu benutzen, meine Burg wieder aufzubauen.
Aber ohne dich, Tim, und das Sternenvolk hätte ich es nie geschafft ...
Danke!
Gern geschehen.
Wir werden nun zu anderen Galaxien weiterreisen ...
Wer weiß, vielleicht treffen wir uns ja einmal wieder ...?
Was ist mit dir und Ali, Tim? Wollt ihr nicht hier bleiben?
Nein, wir wollen weiter, auf neuen Reisen durch die Zeit, neue Abenteuer erleben ... Auf Wiedersehen!
Juuuhuuu! Das ist cool!
SSSZZZAPP!


ZAAPP!
Wo s nd wir denn n n?
Wow!
Indianer!
Wir landen besser h nter den Fe sen
Ugn?
Ugh?
Lass uns ihr Lager besuchen! Nanu? Was war das?
Hilfe!
Schnell, Ali! Das kam von dort drüben!
Oh,
eine Klapper-sch ange ... stöhn ... Sie sind tödlich!
Helft mir!
Keine Sorge, ich denke mir etwas aus!
Aber was?
HSSSSS!!
Nein, Ali! Nicht näher! Das ist gefährlich!
RASSLE! RASSLE! RASSLE!
Uh?!
BROARR!



!!?
Gerettet!
Aaahhh ...
BAM!
Juuhuu!
Diese Schlange muss sie schon Stunden gefangen-gehalten haben! Sie ist vor Erschöpfung ohn-mächtig geworden!
DOK! DOK!
Was ist das, Ali?
Awkk!
Indianer!
Ugh! Der Fremde hat meine Tochter nieder-geschlagen! Ugh!
Erschießt ihn!
Ugh
Ugh
Sie denken, ich hätte sie k.o. geschlagen!!!
!?
Nein, ihr habt alles falsch verstanden!
Dieses Mal braucht Tim mehr als nur Glück, um aus der heiklen Situation heil wieder herauszukommen ... Ob es gelingt, erfährst du in der folgenden fantastischen Episode von Time Cruisers in der nächsten Ausgabe deines LEGO World Club Magazins!!! ZAPPPP!!!


Auf diesem Bild sind einige schwarze Schlangen versteckt. Aber kannst du sie alle finden?
Für Adleraugen!
Finde alle Schlangen!
mit unserem, es steht auf der

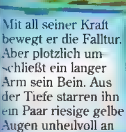


LEGO WORLD CLUB
TAUCHEN
Eine ganze Stadt versank bis auf den Meeresgrund!
Man erzählt sich Unmengen fantastischer Geschichten über Atlantis. Und viele, viele Forscher haben versucht, die untergegangene Stadt zu finden. Aber bisher hat niemand Atlantis entdeckt.
Was machen Kapitän Chester und sein Team von erfahrenen Tauchern mitten im Atlantik? Sie suchen nach der versunkenen Stadt Atlantis!
Vor Tausenden von Jahren lag die Stadt auf einer Insel.
Ja, aber eines Tages versank die Insel in den Wellen!
Eine ganze Stadt auf dem Meeresboden? Das ist verblüffend!
Es ist sicher, dass dort unten unbeschreibliche Schätze liegen.
Wenn wir Atlantis finden, werden wir berühmt!
Plötzlich erreicht ein Signal aus dem Unterwasser-Labor das Schiff. Die Crew ist über etwas Großes hinweggefahren. Das ist ein Berg unter dem Wasser. Er sieht aus wie die Ruinen einer Stadt!
Hey, der Radar spielt verrückt!
Kapitän, wir haben etwas gefunden.
Jippieh! Fantastisch!
Das Unglaubliche ist geschehen! Schließlich ist die versunkene Stadt Atlantis doch noch gefunden worden! Nun können Kapitän Chester und seine mutigen Taucher nach den Schätzen Ausschau halten ...
Oh nein, der Palast ist voller Schlick!
Der Radar zeigt, dass dort Gold sein muss!
O.K., wir entfernen den Schlick.
18



Die Taucher transportieren das Gold nach oben zum Schiff. Währenddessen schwimmt Kapitän Chester davon, um die Ruinen zu erforschen. In einem alten Gang mit Steinplatten findet er eine Falltür.





Mit all seiner Kraft bewegt er die Falltür. Aber plötzlich umschließt ein langer Arm sein Bein. Aus der Tiefe starren ihn ein Paar riesige gelbe Augen unheilvoll an.

Hilfe! Ich bin auf einen übelgelaunten, alten Tintenfisch gestoßen

Ich hasse es, aus dem Schlaf aufgeweckt zu werden

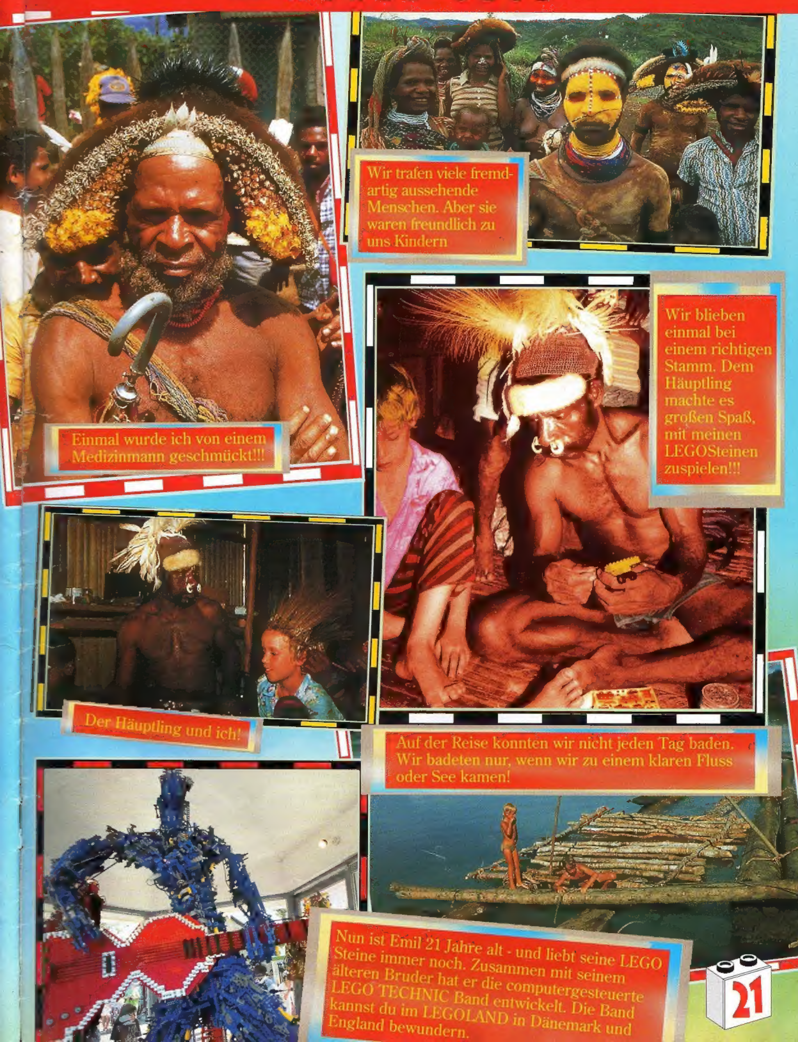
Wie kann Kapitän Chester dem gewaltigen Tintenfisch entkommen? Zeichne oder schreibe einen guten Schluss zu der Story. Schick deinen Vorschlag an den LEGO World Club, Stichwort "Atlantis"- du erhältst dafür zwei Punkte für deinen LEGO World Club Pass!

Coole Fakten

Auf der Karte sind viele Markierungen. Sie zeigen mögliche Stellen an, wo sich Atlantis befinden könnte. Du kannst auch sehen, wo Kapitän Chester die untergegangene Stadt gefunden hat.



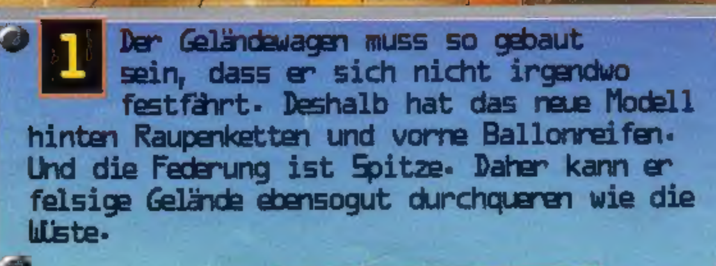

Rund um die Welt
mit LEGO
in der Satteltasche!
Emil aus Dänemark war erst fünf Jahre alt, als er mit seinen Eltern und seiner kleinen Schwester auf die abent abenteuer-lichsten Reisen ging: Sie fuhren auf Motorrädern durch Südamerika, Afrika und Asien...
Und Emil hat uns erzählt, dass er LEGO Steine mitnahm, um damit abends im Zelt zu spielen.


Wir trafen viele fremdartig aussehende Menschen. Aber sie waren freundlich zu uns Kindern
Einmal wurde ich von einem Medizinmann geschmückt!!!
Wir blieben einmal bei einem richtigen Stamm. Dem Häuptling machte es großen Spaß, mit meinen LEGOSteinen zuspielen!!!
Der Häuptling und ich!
Auf der Reise konnten wir nicht jeden Tag baden. Wir badeten nur, wenn wir zu einem klaren Fluss oder See kamen!
Nun ist Emil 21 Jahre alt - und liebt seine LEGO Steine immer noch. Zusammen mit seinem älteren Bruder hat er die computergesteuerte LEGO TECHNIC Band entwickelt. Die Band kannst du im LEGOLAND in Dänemark und England bewundern.



Die Mechaniker haben es wieder einmal geschafft – die Geländeraupe ist nun auch

Die nächste große Geländewagen Rallye startet in einer Woche. Deshalb schuften die Mechaniker Tag und Nacht. Denn sie müssen einen Geländewagen bauen, der mit jedem Hindernis fertig wird!



1 Der Geländewagen muss so gebaut sein, dass er sich nicht irgendwo festfährt. Deshalb hat das neue Modell hinten Raupenketten und vorne Ballonreifen. Und die Federung ist Spitze. Daher kann er felsige Gelände ebensogut durchqueren wie die Wüste.

Gewaltige Raupenketten und robuste Reifen.

2 Aber ein Halbkettenfahrzeug kann es nicht mit jedem Hindernis aufnehmen. Was passiert, wenn der Geländewagen auf der Straße gegen Baumstämme fährt? Oder gegen Felsbrocken? Dann würden die Ketten wenig nutzen.



Supergenaue Lenkung.



3 Also machten sich die Mechaniker wieder mit Feuereifer in den Werkst tten an die Arbeit. Und zuletzt haben sie eine scharfsinnige Lösung gefunden.

2 Zylinder V-Motorkonstruktion

ein Roboter!!!



4 Die eindrucksvolle Geländeraupe ist mehr als ein gewöhnliches Fahrzeug. Ein paar einfache Vorrichtungen verwandeln sie in einen beweglichen Roboter. Dazu werden überhaupt keine neuen Teile benötigt!

Der Kopf dreht sich von einer Seite zur anderen, wenn der Roboter in Bewegung ist, cool!

5 Der geschickte Roboter hat kraftvolle Arme und Hände. Falls etwas die Straße blockiert, kann es der Roboter beiseite räumen - kein Problem! Daher wird die nächste Geländewagen Rallye kaum zu verlieren sein!

6 Die Mechaniker haben einen todsicheren Rallyegewinner gebaut. Nun muss er nur noch vor dem großen Ereignis getestet werden!

Kraftvolle Federn öffnen und schließen die Greifhände. Die machen nicht schlapp!

Wenn der Roboter fährt, bewegen sich seine starken Arme rauf und runter!


LEGO WORLD CLUB
NÄCHSTE AUSGABE
VORSCHAU
AUF DIE NÄCHSTE AUSGABE!!!
LEGO WORLD CLUB Magazin
GRAF FLEDERMAUS KÄMPFT WIEDER!!!
Die UFOs heben ab zu einer neuen EXPEDITION!!!
SPIEL "SCHIFFE VERSENKEN" - mit deinen LEGO Steinen!
Gespräch über einen multifunktionalen TRUCK
Tolle Preise zu gewinnen!!!
und noch mehr Punkte für deinen LEGO World Club Pass!!!
Wir besuchen die Werkstätten des Weihnachtsmannes!
Tolles von LEGO für deinen Weihnachtswunschzettel
Lösung von Seite 10: a6, b2, c1, d4, e5, f3, g7
Lösung von Seite 15: 12 Schlangen!